

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan, seseorang mampu menguasai berbagai ilmu pengetahuan. Menurut Purwanto (2010: 19) “pendidikan adalah sarana pewarisan keterampilan hidup sehingga keterampilan yang telah ada pada satu generasi dapat dilestarikan dan dikembangkan oleh generasi sesudahnya sesuai dengan dinamika tentang hidup yang dihadapi oleh anak”. Pendidikan juga sebagai salah satu faktor berkembangnya peradaban dalam suatu bangsa. Bahkan pembangunan dan kemajuan bangsa dapat dipengaruhi oleh tingkat pendidikan penduduknya. Bisa dilihat sekarang ini bahwa suatu bangsa atau negara yang memiliki tingkat pendidikan tinggi cenderung memiliki tingkat kehidupan yang baik dalam berbagai bidang dibandingkan dengan yang memiliki tingkat pendidikan yang rendah.

Pada taraf pendidikan dasar sering ditemui berbagai masalah yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran. Beberapa permasalahan yang sering terjadi antara lain, pendidik yang kurang kreatif dalam proses pembelajaran, minimnya sarana prasarana yang digunakan saat dalam pembelajaran, minimnya referensi buku yang sesuai dengan materi dan bahan ajar, dan seterusnya. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Eusabinus Bunau, dkk (2009) dalam penelitian yang berjudul “Kondisi Pendidikan Tingkat Sekolah Dasar Daerah Perbatasan Di Kabupaten Hulu Provinsi Kalimantan Barat” menunjukkan bahwa kondisi sekolah di daerahnya dari aspek kondisi siswa, sumber daya guru yang kurang, sarana prasarana yang masih sangat minim. Di berbagai daerah masih banyak kekurangan dalam melaksanakan proses pembelajaran yang dikarenakan oleh sarana prasarana maupun kurangnya sumber daya guru.

Kurangnya kreativitas merupakan salah satu masalah yang cukup banyak terjadi, sering kita temukan diberbagai sekolah dasar yang biasanya

para pendidik yang sudah tua cenderung kurang aktif dalam proses pembelajaran dan dirasa kurang menarik dalam penyampaiannya. Minimnya sarana prasarana yang digunakan dalam proses pembelajaran kerap kali menghambat seorang guru dalam penyampaian materi, selain karena mungkin keterbatasan sekolah akan tetapi biasanya pendidik kurang kreatif dalam membuat sebuah alat yang digunakan dalam mengajar dengan disesuaikan dengan materi. Akan tetapi untuk alat-alat yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran ini tidak semua sekolah memiliki dan juga tidak semua pendidik dapat meluangkan waktunya untuk membuatnya.

Pada proses pembelajaran yang terdapat di SD negeri maupun swasta, banyak ditemukan proses pembelajaran yang sangat beragam dengan berbagai strategi pembelajaran yang digunakan. Ada yang menggunakan kegiatan yang sangat kreatif dan ada juga yang menggunakan metode yang monoton seperti ceramah. Tetapi kebanyakan pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas masih menggunakan metode ceramah bukan dengan strategi dan metode-metode yang menarik dengan disesuaikan dengan materi dan keadaan siswa. Strategi sendiri merupakan suatu kreatifitas dari guru yang akan digunakan untuk mengajarkan kepada siswa tentang materi tertentu. Saat ini banyak sekali inovasi-inovasi tentang strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan bahkan sudah dibukukan.

Pada proses pembelajaran di SDIT Hidayah berjalan cukup baik. Ketika pembelajaran IPA, guru belum menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi. Guru menggunakan ceramah, demonstrasi, dengan menggunakan multimedia dan lain sebagainya. Sehingga berdampak pada hasil belajar IPA sebagian siswa yang belum memahami materi yang diberikan oleh guru. Siswa yang memiliki hasil belajar IPA yang rendah sekitar 40% dari jumlah seluruh kelas.

Kurangnya kreatifitas dan keterampilan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran oleh pendidik menjadikan kegiatan belajar mengajar kurang dapat menarik perhatian siswa dan bahkan ilmu yang di sampaikan

oleh pendidik tidak dapat dipahami oleh siswa. Strategi belajar mengajar yang menjadikan siswa tidak memperhatikan, bosan dan bahkan mengantuk pada saat guru menjelaskan materi di depan kelas sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pada proses pembelajaran dibutuhkan cara yang menarik untuk menarik perhatian siswa terhadap suatu materi yang sedang diajarkan, dengan begitu siswa paham dengan materi tersebut. Sehingga sangat dibutuhkan strategi yang menarik dalam proses pembelajaran di kelas yang disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan serta media-media yang berkaitan dengan materi agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan baik dan benar. Sebenarnya guru dapat menggunakan berbagai strategi untuk mengajar yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Karena jika guru tidak menggunakan strategi yang menarik dalam menyampaikan materi kepada siswa, maka siswa akan cepat bosan dan cenderung kurang memahami materi dengan baik.

Penggunaan strategi pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) harus selalu bervariasi yang disesuaikan dengan materi dan keadaan siswa sehingga diharapkan siswa dapat lebih tertarik dan mudah dalam menyerap materi pelajaran. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: **“Studi Komparasi Penerapan Strategi *Index Card Match* dan Bermain Jawaban Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDIT Hidayah Ngawen Tahun 2014/2015”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru kurang kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas.

2. Guru kurang menggunakan strategi-strategi yang bervariasi saat melakukan kegiatan belajar mengajar IPA sehingga hasil belajar belum optimal.
3. Minimnya media yang digunakan guru untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan baik sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.
4. Sebagian siswa kurang memahami materi IPA yang disampaikan oleh guru.
5. Strategi *index card match* dan strategi bermain jawaban sebagai alternatif strategi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian dapat fokus pada masalah yang akan diangkat, maka perlu adanya pembatasan masalah. Berdasarkan pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Strategi *Index Card Match* dan Bermain Jawaban memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SDIT Hidayah Ngawen Tahun 2014/2015.
2. Hasil belajar yang diteliti terbatas pada tes hasil belajar IPA pada siswa kelas IIIA dan IIIB SDIT Hidayah Ngawen Tahun 2014/2015.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah di atas, maka permasalahan yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan pengaruh antara penerapan strategi *index card match* dan bermain jawaban terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SDIT Hidayah Ngawen tahun 2014/2015?
2. Strategi manakah yang lebih besar pengaruhnya antara strategi *index card match* dan *bermain jawaban* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SDIT Hidayah Ngawen tahun 2014/2015?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diambil dari melaksanakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara penerapan strategi *Index Card Match* dan Bermain Jawaban terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SDIT Hidayah Ngawen tahun 2014/2015.
2. Untuk mengetahui manakah yang lebih besar pengaruhnya antara penerapan strategi *index card match* dengan strategi bermain jawaban terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SDIT Hidayah Ngawen tahun 2014/2015.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian tentang strategi *Index Card Match* dan strategi Bermain Jawaban yang mempengaruhi hasil belajar siswa ini dapat memperkuat teori tentang strategi *Index Card Match* dan strategi Bermain Jawaban dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan baik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Menjadikan siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran.
- 2) Melatih siswa untuk lebih giat dalam kegiatan belajar dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan pilihan kepada guru tentang strategi pembelajaran *Index Card Match* dan bermain jawaban yang dapat digunakan dalam mengajar IPA agar pembelajaran lebih menyenangkan.

- 2) Memberikan motivasi kepada guru agar lebih kreatif dengan menggunakan strategi-strategi dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi Kepala Sekolah
- 1) Memberikan masukan pada kepala sekolah pentingnya strategi pembelajaran yang inovatif untuk peningkatan mutu pendidikan khususnya dalam proses belajar mengajar IPA.
- d. Bagi Peneliti
- 1) Sebagai bahan acuan bagi peneliti untuk selanjutnya mengadakan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan penelitian ini.